極真武道空手連盟　型試合規則

KYOKUSHIN-KENBUKAI OFFICIAL RULE BOOK KATA

KYOKUSHIN
KENBUKAI

一般社団法人
極真武道空手連盟　極真拳武會

極真武道空手連盟　極真拳武會　　型競技規定

１　競技の進め方

大会規定に応じてトーナメント形式、採点形式とする。

トーナメント形式（対戦形式）

（１）　予選

参加選手は、事前の組合せに同時演武で対戦し、準決勝までを予選とする。

（大会規定に応じて準々決勝までを予選とする場合もある。）

予選指定型を演武し、３審制、及び５審制での旗判定によって勝敗を決する。

（２）　決勝

決勝進出者は、指定された型、もしくは指定された型の内一つを選択して演武する。

大会規定により決勝が採点形式の場合は演武順番を予選通過者でくじ引きにて順番を決定する。

旗判定の場合は予選同様に３審制、及び５審制での旗判定によって勝敗を決する。

採点形式

１　競技の進め方

（１）　予選

参加選手は、事前のくじにより演武順番を決めておき、その順番で予選指定型を演武し、１０点満点の得点順で予選順位を決定する。原則として決勝進出者は８名とするが、大会規模や参加選手により５名でもよしとする。また予選のみトーナメント形式で行う場合もある。

（２）　決勝

決勝進出者は、指定された自由型の内一つを選択して演武する演武順番は、予選通過者の得点の低い順とする。１０点満点で採点し、得点の高い順に順位を決定する。

判定（採点）の基準

※表1

動作の正確さ	① 立ち方、突き、蹴り、打ち、受けのそれぞれの技が、正しい目付けの元に正確であること。 ② 中間動作が適切であり、ムダな動きがないこと。 ③ 重心の移動やバランスに優れていること。
技の緩急	① 速く動くべきところが速く動けること。 ② 緩やかに動くべきところが緩やかに動けていること。 ③ 連続動作が用法に即したリズムで動けていること。
力の強弱	① 力の入れるべき所に適当な力が入っていること。 ② 力を抜くべき所で力が抜けていること。 ③ 技の威力が表現できているか。
息の調整	① 息吹や気合いが適切にできているか。 ② 呼吸の乱れがなく動作との調和が図れているか。

（１） ６点を基準点として、減点法、加点法の併用により４点まで加点することができ、１０点満点で競う。減点、加点の基準は※表1の通りとする。

（２） 上記の各項目について、各１点ずつの配点があり、０．１点単位で減点または加点を行うことができる。

（３） 上記の他に下記の項目で減点または失格とすることがある。

① 申告した型名と実際の演武型が異なる場合（失格）
② 演武開始時選手が言う型名と実際の演武型が異なる場合（失格）
③ 試合上から両足が出てしまった場合（失格）
④ 試合場から片足が出てしまった場合（減点）（線を踏む０．２減、足が出る０．５減）
⑤ 型の演武を中断した場合は失格。一時的な中段の場合は、主審の判断で合議の上、1.0以下の減点をする。
⑥ 型の動作をとばしてしまった場合（２．０以下の減点または失格）
⑦ その他主審が判断し、合議の上判断する。
⑧ 判断に迷う場合は、型競技審判長の裁可に従う。

競技の進行

（１） 選手は、呼名されたら礼をして試合場に入り、演武開始場所、対戦形式の場合は組手同様に紅白線に立つ。
（２） 主審の「正面に礼」の号令で礼をする。
（３） 主審が右手を高く上げたのを合図に型を開始する。
（４） 型を開始する際は、黙想をし、大きな声でゆっくり正確に型名を言ってから型を開始する。（型名を申告する際、絶叫はしない。型名が聞き取れなかった場合は失格とする）よけいな号令は一切かけてはならない。 例 「太極その３、用意！」は×
（５） 型が終了したら自分で直り、主審の号令を待つ。
（６） 主審の「判定を取ります。判定」の号令で審判団が一斉に旗を上げる。その時、副審は組手と同じように一斉に笛を吹く。
（７） 主審の「正面に礼」の号令で選手は礼をして退場する。

競技上の注意点

（１） 仮想的をしっかりと捉えて動作を行えることが肝要である。目付けは、※１相手を察知する心（意識）を通して自然に行い、ただ凝視すれば良い訳ではない。型では、複数の相手を想定しているので、一方の敵に対し、一旦首だけを向け、あらためて動き出すような類の動きでは、見ている方以外の相手を全く意識しておらず、正しい目付けとはいえない。その後に繰り出される技がどんなに素晴らしくても、不正確な目付けという意味で減点対象になる場合もある。

※１、平安その３第20 教程目の様に実際の目は正面をみていても、心（意識）が後方の相手をしっかりと捉えているような目付けもある。

（２） 相手の存在を無視したような、いたずらに足を高く上げて蹴る行為や、演武線を踏み外したような行為は、どんなに見栄えが良くとも全くポイントにはならず、むしろ理合いの外れた不正確な動作として減点対象となる場合もある。

（３） 動作を行うにあたり、無駄な動作や無駄な重心移動は行わない。その後に繰り出される技がどんなに素晴らしくても、無駄な動作が伴えば減点対象となる場合もある。
（４） 立ち方が極まるのと同時に受ける、蹴る、突くなど、各動作に要求される要素を正しく表現できることが大切である。例えば、立ち方が極まるのと同時に突くべき動作では、立ち方が決ってから突いたのでは、不正確な動作として減点対象となる場合もある。